

SPIELANLEITUNG
FÜR PC/CD-ROM

DER
RASENMÄHER-MANN™



DER RASENMÄHER-MANN™
VON SALES CURVE INTERACTIVE

The Sales Curve Ltd
50 Lombard Road
London. SW11 3SU, GB
Tel: 44 (0) 71 585 3308
Fax: 44 (0) 71 924 3419

Sollten Sie Schwierigkeiten mit diesem Spiel haben, dann rufen Sie unseren Kundendienst an:

EUROPA - The Sales Curve Ltd. unter +44 (0)71 978 7773

DER RASENMÄHER-MANN™
VON
SALES CURVE INTERACTIVE



The Sales Curve Ltd
50 Lombard Road
London SW11 3SU, GB
Tel: +44 (0)71 585 3308
Fax: +44 (0)71 924 3419

DER RASENMÄHER-MANN™
ist ein Warenzeichen von Allied Vision/The Big Red Trading Company
Copyright © 1994, The Sales Curve Ltd
Produziert unter Lizenz von Allied Vision/The Big Red Trading Company

INHALT

Ein Wort des Filmproduzenten von "Der Rasenmäher-Mann™"	
Einleitung	1
Ladeanleitung	2
Schnellstart	3
Das Spiel	4
Der Rasenmäher-Mann™	6
Cyberjobe	10
Steuerung	11
1 - Am Rande der Dunkelheit	12
2 - Cyber-Boogie	13
3 - Den Code knacken	14
4 - Harmonische Melodien	15
5 - Der Weg in die Freiheit	16
6 - Zugang verwehrt	17
7 - In die Leere	18
8 - Durchbruch	19
9 - Ein Sprung ins Ungewisse	20
10 - Der Stachel	21
11 - Der rotierende Würfel	22
12 - Der Weg zum Sieg	23
Die Spielfiguren	24
Dr. Lawrence Angelo	24
Jobe Smith - Cyberjobe	25
Peter Parkette	26
Carla Parkette	27
Rosco	28
Dr. Frederick Timms	29
Der Direktor	30
Vater McKeen	31
Jake Simpson	32
Steve Hillage - Biographie	33
Mitarbeiter	34

Mindestsystemerfordernisse

386er Prozessor • 2 MB RAM • CD-ROM-Laufwerk mit 150 KB • 256-Farben-VGA/SVGA-Monitor mit 320 x 200 Bildpunkten • Nur Tastatur • IBM-PC oder Kompatible • Soundblaster.

© The Sales Curve Ltd. Hergestellt unter Lizenz von Allied Vision/The Big Red Trading Company.

EIN WORT DES FILMPRODUZENTEN VON "DER RASENMÄHER-MANN™"

Als wir mit der Produktion von "Rasenmäher-Mann™" begannen, ahnten wir nicht, daß wir einen Film schufen, dessen Titel für die phantastischen visuellen Effekte stehen würde, die heutzutage im Bereich der virtuellen Realität erzeugt werden können.

Es war ganz selbstverständlich für uns, das Konzept dieser Effekte und der fiktiven Geschichte um den Übergang in und aus der virtuellen Realität sofort in das Medium der Computer- und Videospiele zu übertragen. Durch unsere Zusammenarbeit mit "The Sales Curve" können wir die zunehmenden Verknüpfungen zwischen dem Spielfilm und den wundervollen neuen CD-ROM-Medien deutlich erkennen.

In "Rasenmäher-Mann 2™" werden wir dieses Konzept sogar noch weiter ausbauen. Bei der Produktion des Films werden die Effekte aufgenommen, die für die Computerspiele entworfen wurden. Ich möchte mich an dieser Stelle für den unschätzbaren Beitrag von "The Sales Curve" bedanken.

Wir hoffen, daß Sie wie wir von diesem Produkt begeistert sind und mit Spannung auf "Der Rasenmäher-Mann 2™" warten.



Edward Simons
Vorsitzender
Allied Vision/The Big Red Trading Company

EINLEITUNG

Die bisherige Geschichte...

Jobe, ein Einfaltspinsel, der seine Zeit damit verbringt, bei seinen Nachbarn den Rasen zu mähen, wird von Dr. Angelo als Versuchskaninchen benutzt und erlangt mit Hilfe eines einmaligen Systems zur Erzeugung virtueller Realität übermenschliche Kräfte. Diese Kräfte, die ursprünglich für einen friedlichen Zweck bestimmt waren, werden von "The Shop" mißbraucht, einer Regierungsbehörde, die Dr. Angelos Experimente finanziert. Ihre Einmischung verwandelt den anfangs passiven Jobe in Cyberjobe, einen höchst zerstörerischen Psychopathen, der nur eines im Sinn hat - die Welt über die Computernetzwerke zu erobern!

Das Spiel: Cyberjobe ist in die virtuelle Realität des Weltcomputernetzwerkes eingedrungen und will sich an Dr. Angelo für die Ungerechtigkeit rächen, die man ihm angetan hat. Mit Hilfe seiner neu erworbenen Kräfte gelingt es ihm, Dr. Angelo, Carla und Peter mit sich in das Reich der virtuellen Realität zu zerren. Treiben Sie Ihre Spielfähigkeiten als Dr. Angelo bis an die Grenzen, während Sie sich sowohl geistig als auch körperlich mit der beeindruckendsten aller Computerinkarnationen messen!

CYBERJOB E WARTET AUF SIE!

LADLEANLEITUNG

Anleitung (IBM-PC oder Kompatible)

Die Ladeanleitungen für "Rasenmäher-Mann™" befinden sich auf Ihrer Spiel-CD. Aktivieren Sie einfach Ihr CD-Laufwerk, indem Sie "X": eingeben (wobei Sie für X den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks einsetzen). Geben Sie dann "INSTALL:" ein. Daraufhin erscheinen alle Anleitungen für die Einstellung Ihres Computers, die für den Betrieb des Spiels notwendig sind.

Mindestsystemerfordernisse

IBM-PC oder Kompatible

386er Prozessor (20 MHz)

640 KB Hauptspeicher

2 MB Zusatzspeicher

CD-ROM-Laufwerk mit bleibender Übertragungsrate von 150 KB/Sek

MS-DOS 5,0/MSC DEX 2,2 oder höher

Kompatible VGA-Karte

Sound Blaster

Nur Tastatur

256-Farben-VGA/SVGA-Monitor mit 320 x 200 Bildpunkten

Empfohlen:

486er Prozessor

4 MB RAM

CD-ROM-Laufwerk mit 300 KB

20 MB Festplattenspeicher

Alle Screenshots dieser Spielpackung wurden der 256-Farben-Version entnommen. Die Screenshots können je nach Format variieren.

SCHNELLSTART



Möchten Sie das Spiel auf dem schnellstmöglichen Weg beginnen, dann:

- 1) Lesen Sie zuerst den folgenden Abschnitt, "Das Spiel", und...
- 2) Konsultieren Sie jedesmal, wenn Sie ein neues Gebiet in Cyberjoes Universums betreten, den entsprechenden Steuerungsabschnitt.

DAS SPIEL

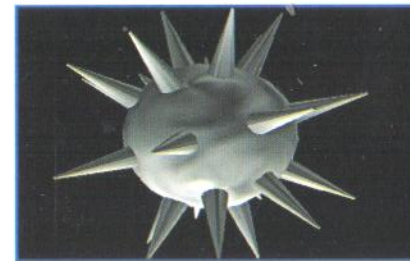
Als Folge der Experimente Dr. Angelos verwandelt sich Jobe Smith, der Einfaltspinsel, in pure Energie und erlangt dabei seltsame Kräfte. In der virtuellen Realität hat Jobe eine doppelte Persönlichkeit. Dies kann sich entweder als Cyberjobe oder als Big Red, die virtuelle Realitätsinkarnation des mörderischen Rasenmähers, zeigen.



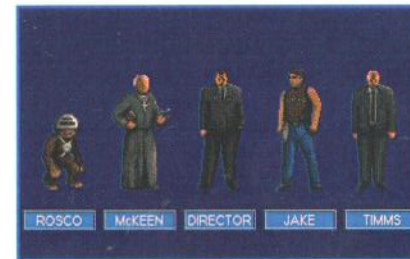
Cyberjobe denkt, Dr. Angelo, Peter und Carla hätten ihn betrogen. In einem Anfall des Wahnsinns zerrt er Dr. Angelo, Peter und Carla aus der wirklichen Welt in die virtuelle Realität.



Sie übernehmen die Rolle Dr. Angelos, der sich durch Cyberjobes Schöpfung eines bizarren Universums der virtuellen Realität kämpft. Dr. Angelo muß zuerst Carla retten und dann Peter, bevor er überhaupt eine Chance hat, Cyberjobes Universum zu entrinnen.



Cyberjobe hat Carla und Peter in Cyberstase-Sphären versetzt, die schließlich zerfallen und ihnen den Tod bringen werden, es sei denn, Dr. Angelo kann sie rechtzeitig erreichen und die Cyberstase-Sphären mit Entschlüsselungseinheiten öffnen. Während er sich in Cyberjobes Universum befindet, muß Dr. Angelo so viele Entschlüsselungseinheiten wie möglich aufsammeln, um sicherzugehen, daß er die Cyberstase-Sphären öffnen kann. Cyberjobe hat die zwei Cyberstase-Sphären irgendwo in seinem Universum der virtuellen Realität plaziert.



Cyberjobe hat sein Universum mit Kopien von Leuten aus seiner Erinnerung gefüllt, die alle darauf aus sind, Dr. Angelo aufzuhalten. Doch auch Cyberjobe selbst begibt sich in die Welt der virtuellen Realität und nimmt es mit Dr. Angelo auf. Doch hat er es nicht auf eine schnelle Niederlage Dr. Angelos abgesehen. Zuerst will er ihn leiden sehen...

DER RASENMÄHER-MANN™

Dr. Lawrence Angelo entwickelte Vorrichtungen und technische Verfahren, mit denen er Zugang zu einer Welt der virtuellen Realität gewann, die innerhalb der Computer existierte.

Dr. Angelo testete seine Vorrichtungen zur Erzeugung virtueller Realität an einem leichtgläubigen Mann namens Jobe, der sich seinen Lebensunterhalt mit Rasenmähen verdiente.



Während Dr. Angelo an Jobe arbeitete, begann sich Jobes Intelligenz zu erweitern. Er baute seinen eigenen Rasenmäher, den er "Big Red" nannte. Er entwickelte auch ein Bewußtsein dafür, wie die Leute ihn mißhandelten, nur weil er einfältig war. Jake, der Tankwart, machte sich über ihn lustig, und Vater McKeen, sein Vermieter, schikanierte ihn.



Jobe verliebte sich in die aufreizende Marnie. Sie konnte einfach nicht glauben, daß Jobe, der immer nur ihren Rasen gemäht hatte, plötzlich so intelligent geworden war, und ließ es sich nicht nehmen, ihn umgehend zu verführen. Jobe war begeistert, aber unerfahren. Schließlich nahm er



Marnie auf eine Spritztour in die virtuelle Realität mit - eine Spritztour, bei der Marnies Verstand überlastet wurde, und die aus ihr eine sabbernde Verrückte mit weit aufgerissenen Augen machte.



Dann begann Dr. Angelos Technologie in Jobe verborgene Kräfte zu entfesseln - Kräfte, die schon seit Tausenden von Jahren im Menschen existierten, Kräfte, derer sich Zauberer und Alchemisten in der Vergangenheit bedient hatten. Jobe bemerkte, daß auch außerhalb der virtuellen Realität seltsame Dinge mit ihm geschahen. Er konnte die Gedanken der Leute lesen, Gegenstände mit seinem Geist bewegen, Feuer und Illusionen schaffen...



Währenddessen beauftragte die Regierungsbehörde, unter dem Namen "The Shop" bekannt, Dr. Angelos Vorgesetzten bei "Virtual Space Industries" - dem Forschungskomplex, in dem er seine Vorrichtungen zur Erzeugung virtueller Realität errichtet hatte - Jobe etwas von der "Projekt-5-Formel" zu verabreichen. Der Direktor der Regierungsbehörde befahl Dr. Timms von "Virtual Space Industries", die Projekt-5-Formel heimlich an Jobe zu testen.



Dr. Angelo hatte die Projekt-5-Formel vor kurzem an einem mit Hilfe virtueller Realität verbesserten Schimpansen namens Rosco getestet. Er kam zu dem Ergebnis, daß diese Formel Rosco labil und äußerst aggressiv machte.

Nun wollte der Direktor die Projekt-5-Formel an einem Menschen testen...

Jobes Kräfte nahmen drastisch zu, und seine finstere Seite kam zum Vorschein. Er wurde gefährlich und begann, sich an den Leuten zu rächen, die ihn in der Vergangenheit gekränkt oder gehänselt hatten. Er benutzte sogar seinen Rasenmäher "Big Red", um den grausamen Vater eines Jungen zu töten, mit dem er sich angefreundet hatte. Dieser Junge war Peter. Peter und seine Mutter Carla waren immer nett zu Jobe gewesen.



“The Shop” sandte ein Team aus, um Jobe aufzugreifen. Er hatte sich zu einer äußerst wertvollen Waffe entwickelt, und sie wollten ihn untersuchen. Jobe beschuldigte Dr. Angelo, ihn betrogen zu haben, und tötete die Schläger der Regierungsbehörde, als sie versuchten, ihn gewaltsam mitzunehmen. Er verwandelte sie in wirbelnde Tropfenwolken, die sich schließlich in Nichts auflösten.



Jobe machte sich dann wie ein Wahnsinniger zu “Virtual Space Industries” auf, wo er die Vorrichtungen zur Erzeugung virtueller Realität benutzen wollte, um seinen Körper zu verlassen und als pure Information in die virtuelle Realität einzugehen. Jobe betrachtete dies als endgültiges Stadium seiner Entwicklung. Er würde ein Gott werden, und wenn es ihm gelänge, in die virtuelle Realität einzudringen, dann hätte er Zugang zu jedem Computer, jedem Netzwerk, jeder Datenbank der Welt. Sein erster Lebensschrei würde das Klingeln jedes Telefons auf dem Planeten sein...



Dr. Angelo versuchte Jobe mit Hilfe von Carla und Peter aufzuhalten, doch sie kamen zu spät. Es gelang Jobe, in das Gebäude von “Virtual Space Industries” einzudringen und sich mit dem Hauptcomputer zu verbinden.

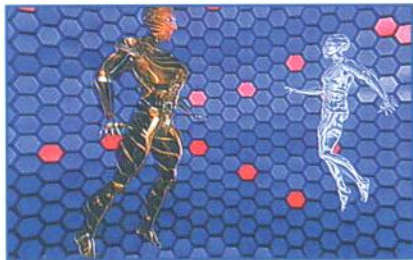


Jobes Körper verschrumpelte, als er sich in die virtuelle Realität projizierte und sich in das mächtigste virtuelle Wesen verwandelte, das jemals geschaffen wurde: CYBERJOB. Nachdem er aus dem Computer von “Virtual Space Industries” ausgebrochen war, transferierte er sich in die Weltcomputernetzwerke, wo er jetzt auf seine Chance wartet, sich an Dr. Angelo rächen zu können...

CYBERJOB



Für Cyberjobe, ein Wesen aus purer Energie, vergeht die Zeit anders. Eine Nanosekunde (0,000000001 einer Sekunde) scheint Minuten oder gar Stunden zu dauern. Während die Nanosekunden vergehen, weichen nach und nach die Schmerzen, von denen Cyberjobe gepeinigt wird, seit er in das Computernetzwerk der Welt eingedrungen ist. Er baut sein eigenes, privates Universum auf und füllt es mit Kopien von Leuten aus seiner Erinnerung und den Erinnerungen von Menschen, deren Gedanken er gelesen hat.



In seinem eigenen Reich ist Cyberjobe der Mächtigste, doch nutzt er diese Macht ohne Weisheit. Ist er tatsächlich eine Art Gott, dann ist er ein geisteskranker, kindlicher Gott.

Cyberjobe hegt haßerfüllte Gedanken gegen den Mann, die Frau und das Kind, die ihn seiner Überzeugung nach betrogen und in diese virtuelle Welt der Schmerzen und Verwirrung gezwungen haben. Er richtet seine Aufmerksamkeit nach außen auf die wirkliche Welt. Er ortet Dr. Angelo, Carla und Peter...

Dann entfesselt Cyberjobe seine neue Macht...

Weniger als eine Sekunde ist vergangen, seit er in das Computernetzwerk der Welt eingedrungen ist.

STEUERUNG

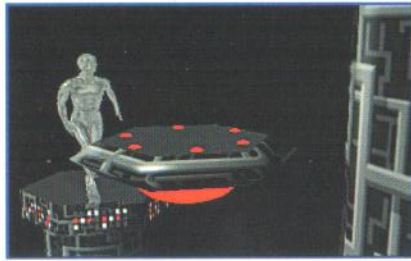
Einleitung

Q oder Pfeiltasten*	HOCH
A oder Pfeiltasten*	RUNTER
O oder Pfeiltasten*	LINKS
P oder Pfeiltasten*	RECHTS
ENTER oder RETURN	FEUERN
LEERTASTE	FEUERN
ESC	BEENDEN (ABBRUCH ZU DOS)

* Bei den Pfeiltasten des numerischen Ziffernblocks muß NUMLOCK aktiviert sein.

Um festzustellen, in welchem Spielabschnitt Sie sich gerade befinden, konsultieren Sie bitte die Bildschirmaufnahme, die neben jeder Steuerungsanleitung abgebildet ist. Die meisten Abschnitte tragen sich mehr als einmal zu, obwohl es dabei Unterschiede gibt.

1 - AM RANDE DER DUNKELHEIT



Springen Sie von Säule zu Säule, von Plattform zu Plattform. Drücken Sie HOCH, um von einer Säule zur anderen zu springen. Drücken Sie HOCH, um über Hindernisse hinwegzuspringen. Drücken Sie RUNTER, um zu schlittern und Ihren Gegnern auszuweichen. In diesem Abschnitt kommt es vor allem auf das Timing an.

2 - CYBER-BOOGIE



FEUERN: SCHIESSEN SIE MIT DEN VASERN (VIRTUELLE IMPULSLASER)

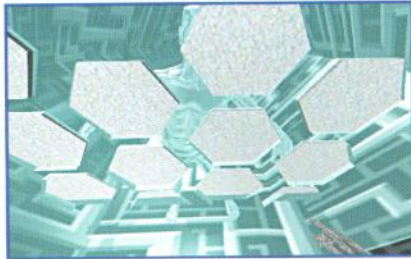
Fliegen Sie durch die Tunnel, und meiden Sie die Mauern. Fliegen Sie um die Mauerabschnitte herum, die seitlich aus dem Tunnel herausragen. Schießen Sie auf die schnappenden Gebißtüren. Nehmen Sie sich vor engen Kurven in acht.

Halten Sie nach Richtungsanzeigen Ausschau (oben auf dem Bildschirm), die Ihnen die Richtung angeben, in der Sie fortfahren müssen.

Das Aufladen der Vaser nach dem Abschuß dauert eine Weile, achten Sie also darauf, daß Sie zum richtigen Zeitpunkt schießen. Sie haben immer nur einen Schuß! Anhand der Bildschirmanzeige erkennen Sie, wann Ihre Vaser wieder aufgeladen sind.

Filmmusik komponiert und gespielt von Steve Hillage.

3 - DEN CODE KNACKEN



Einige Türen sind mit kodierten Schlössern verriegelt. Um Zugang zu erhalten, müssen Sie den entsprechenden Code zuerst entschlüsseln. Diese Codes kommen in Gestalt von "Ausscheidungsrätseln". Jede Tür hat vier dieser Rätsel, die nebeneinander aufgeführt sind und jeweils vier Optionen haben.

- HOCH - OBERE OPTION MARKIEREN
- RUNTER - UNTERE OPTION MARKIEREN
- FEUERKNOPF - OPTION WÄHLEN UND ZUM NÄCHSTEN RÄTSEL ÜBERGEHEN

Sind Ihre Antworten alle korrekt, dann erhalten Sie Zugang, sobald Sie vier Codes gewählt haben. Sind eine oder mehrere Ihrer Antworten falsch, dann müssen Sie es erneut versuchen.

Sie haben drei Chancen, die Rätsel zu lösen, doch beeilen Sie sich, denn "Big Red" ist Ihnen auf den Fersen...

4 - HARMONISCHE MELODIEN

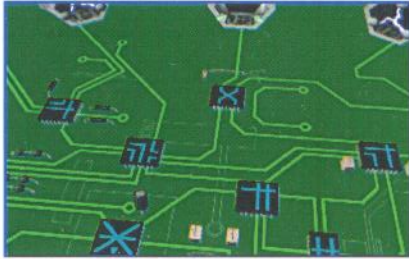


In diesem Abschnitt haben Sie die Kontrolle über die virtuelle Tastatur. Eine Melodie wird gespielt, die Sie genau wiedergeben müssen, um weiterzukommen.

- LINKS - TASTE LINKS MARKIEREN
- RECHTS - TASTE RECHTS MARKIEREN
- FEUER - TASTE SPIELEN

Sie haben drei Chancen, die Melodie korrekt wiederzugeben.

5 - DER WEG IN DIE FREIHEIT



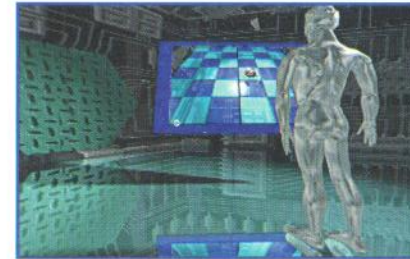
Sie befinden sich auf einer Säule neben einer Schalttafel. Drei Wege führen von dort aus weiter, einer in die Sicherheit, die anderen zwei in den elektrischen Tod. Um den Schaltkreis sicher überqueren zu können, müssen Sie sich den Grundriß und die Komponenten genau ansehen. Benutzen Sie Ihre Steuerungen, um Ihren Blick über den Schaltkreis wandern zu lassen.

Haben Sie sich einmal entschieden, welche der drei möglichen Routen die richtige ist, dann gehen Sie entweder zur linken Seite des Schaltkreises, zur Mitte oder zur rechten Seite des Schaltkreises. Drücken Sie dann FEUER. Sie fliegen daraufhin den LINKEN, MITTLEREN oder den RECHTEN Weg hinunter.

Lassen Sie sich bei Ihrer Entscheidung jedoch nicht zuviel Zeit...

HOCH, RUNTER, LINKS UND RECHTS - ÜBER DEN SCHALTKREIS BEWEGEN
FEUER - EINEN WEG HINUNTERFLIEGEN

6 - ZUGANG VERWEHRT



Um eine verriegelte Tür vor Ihnen zu öffnen, müssen Sie einen Roboter durch einen verborgenen Raum führen, um die nötigen Schlüssel aufzusammeln.

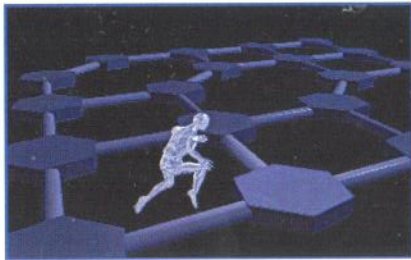
Vor Ihren Augen schwebt ein Bildschirm, der Ihnen einen Blick in den verborgenen Raum bietet. Drücken Sie nun FEUER, um den Bildschirm umzudrehen. Auf der Rückseite des Bildschirms befinden sich vier Pfeile. Benutzen Sie LINKS, RECHTS, HOCH und RUNTER, um Ihren Roboter in dieser Richtung jeweils ein Feld weiterzubewegen. Drücken Sie erneut FEUER, um den Bildschirm wieder umzudrehen und Ihre Fortschritte zu überblicken.

Um einen Schlüssel aufzusammeln, lassen Sie Ihren Roboter darüber hinwegschreiten. Nach Aufsammeln eines Schlüssels erscheint im Raum ein weiterer, bis Sie genügend aufgehoben haben, um die Tür zu öffnen.

Haben Sie einmal alle Schlüssel aufgesammelt, dann wird Ihnen der Zugang gewährt.

Beeilen Sie sich...

7 - IN DIE LEERE



Sie müssen sicher die andere Seite der Vortexbrücke erreichen, ohne auf dasselbe Feld wie der unsichtbare Dr. Timms zu treten. Jedesmal, wenn Sie ein Feld vorrücken, rückt Ihnen auch der unsichtbare Dr. Timms ein Feld näher. Treten Sie auf dasselbe Feld wie Dr. Timms, dann sind Sie verloren.

Benutzen Sie HOCH, RUNTER, LINKS und RECHTS, um das Feld zu wählen, auf das Sie vorrücken wollen. Drücken Sie FEUER, um vorzurücken.

8 - DURCHBRUCH

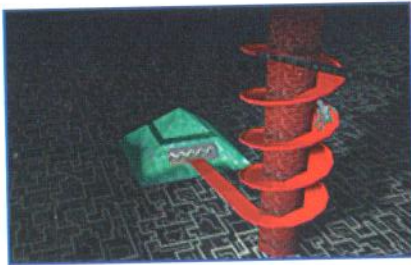


Während Sie Vater McKeen gegenüberstehen, sind Sie beide jeweils mit einem Geschütz ausgerüstet. Zwischen Ihnen und Vater McKeen befindet sich eine unsichtbare Mauer, in der es nur ein Loch gibt. Sie und Vater McKeen schießen abwechselnd aufeinander, wobei Sie versuchen, mit Ihrem Geschöß durch das Loch zu treffen und Ihren Gegner zu erwischen.

Auf dem Bildschirm erscheint ein Control Pad, das die möglichen Richthöhen Ihres Geschützlaufes anzeigt. Benutzen Sie HOCH, RUNTER, LINKS und RECHTS, um das Icon zu markieren, das Ihrer Meinung nach den richtigen Höhenwinkel darstellt.

Drücken Sie FEUER, um Ihr Geschütz abzufeuern. Beobachten Sie gut, was passiert, wenn Ihr Geschöß die Wand trifft...

9 - EIN SPRUNG INS UNGEWISSE



Sie befinden sich oben an einer Rutsche, die Sie in Ihr Verderben führen kann, wenn Sie Ihren Sprung zeitlich nicht korrekt abstimmen. Springen Sie so auf die Rutsche, daß Sie sicher durch die schnappende Gebißtür am unteren Ende rutschen.

Drücken Sie FEUER, um zu springen.

10 - DER STACHEL



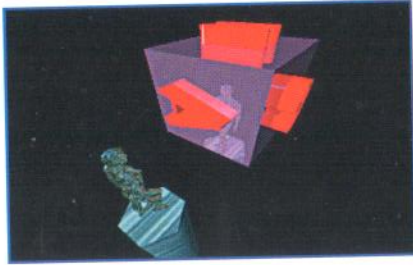
Im Irrgarten wimmelt es von tödlichen Cyberbienen. Sie müssen sie zuerst in ihr Verderben führen, um sicher passieren zu können. Neben dem Irrgarten befinden sich drei farbige Icons (und ein OK-Knopf). Sie repräsentieren gleichfarbige Türen innerhalb des Irrgartens. Durch Aktivieren jedes Icons öffnen oder schließen sich die entsprechenden Türen.

Benutzen Sie HOCH und RUNTER, um das Icon zu markieren, und FEUER, um es zu wählen. Wurde es gewählt, dann öffnen oder schließen sich die entsprechenden Türen (offene schließen sich, verschlossene öffnen sich).

Sind Sie sicher, daß Sie die Türen korrekt geöffnet bzw. verschlossen haben, um die Cyberbienen in ihr Verderben zu führen, dann wählen Sie den OK-Knopf, woraufhin die Bienen in den Irrgarten fliegen.

Machen Sie einen Fehler, dann haben Sie die Cyberbienen freigelassen...

11 - DER ROTIERENDE WÜRFEL



Benutzen Sie LINKS, RECHTS, HOCH und RUNTER, um den Würfel zu drehen.

Sie müssen dieses letzte Rätsel lösen, um zum nächsten Level übergehen zu können.

Machen Sie keinen Fehler...

12 - DER WEG ZUM SIEG



Retten Sie Peter! Es ist möglich, die Richtung, in der das Förderband verläuft, zu ändern, doch müssen Sie dazu sowohl mutig als auch schnell sein. Haben Sie die Richtung des Förderbandes einmal geändert, dann müssen Sie Peter zu Hilfe springen.

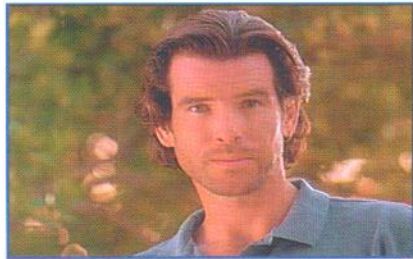
Drücken Sie HOCH, um in Blickrichtung zu springen.

DIE SPIELFIGUREN

Dr. Lawrence Angelo

Forscher bei "Virtual Space Industries".

Wirkliche Welt



Virtuelle Welt



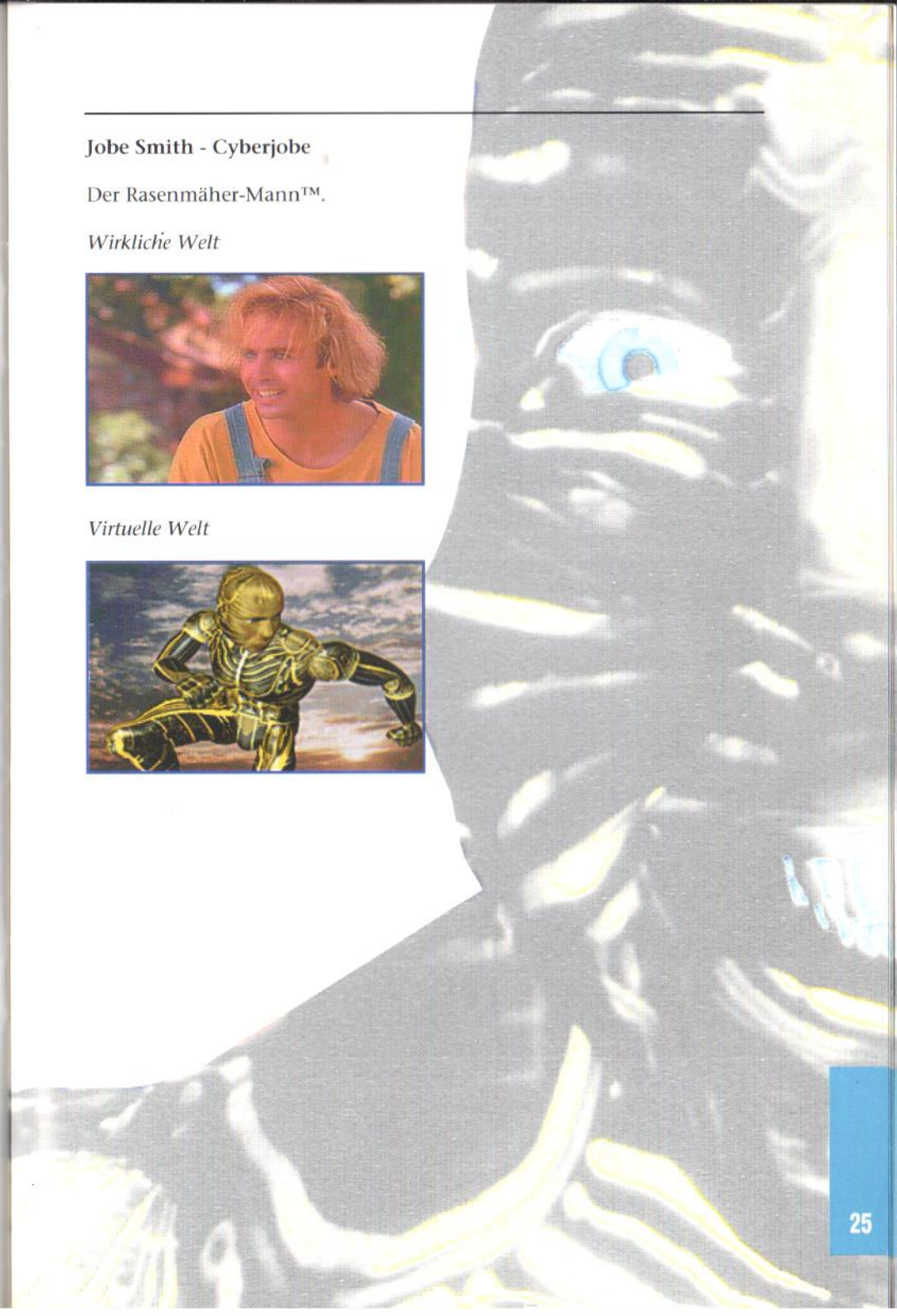
Jobe Smith - Cyberjobe

Der Rasenmäher-Mann™.

Wirkliche Welt



Virtuelle Welt



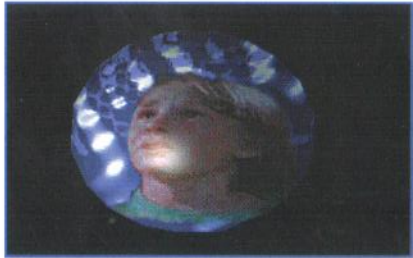
Peter Parkette

Freund von Dr. Angelo und Jobe.

Wirkliche Welt



Virtuelle Welt



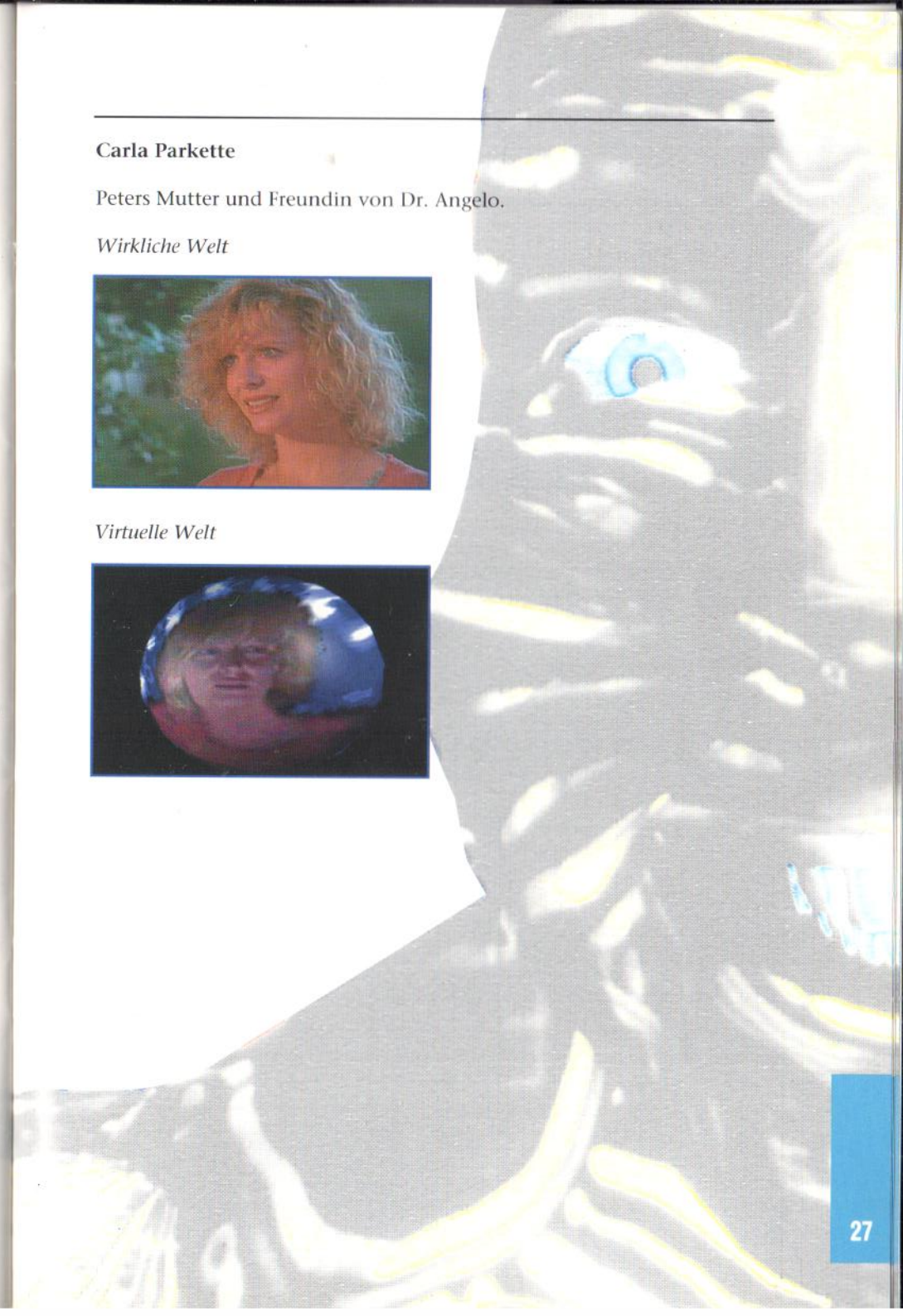
Carla Parkette

Peters Mutter und Freundin von Dr. Angelo.

Wirkliche Welt



Virtuelle Welt



Rosco

Schimpanse mit verbesserter Intelligenz.

Wirkliche Welt



Virtuelle Welt



Dr. Frederick Timms

Projektleiter bei "Virtual Space Industries" und Verbindungsmann zur Regierung.

Wirkliche Welt



Virtuelle Welt



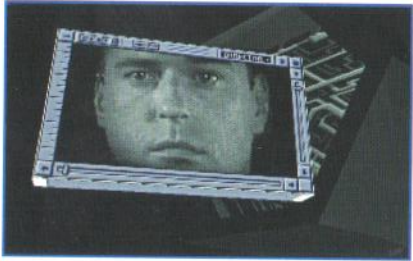
Der Direktor

Leitet eine geheime Regierungsbehörde, die als "The Shop" bekannt ist.

Wirkliche Welt



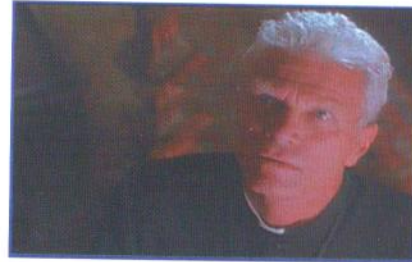
Virtuelle Welt



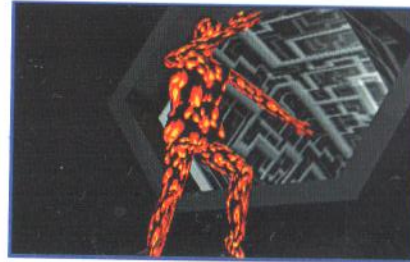
Vater McKeen

Jobs bössartiger Vermieter.

Wirkliche Welt



Virtuelle Welt



Jake Simpson

Arbeitet in der einzigen Tankstelle der Stadt.

Wirkliche Welt



Virtuelle Welt



STEVE HILLAGE - BIOGRAPHIE

"THE ENTITY" IST DER SOUNDTRACK ZU "CYBER-BOOGIE"

Steve Hillage erlangte in den 70er Jahren erste Bekanntheit mit der psychedelischen Band Gong und startete dann mit noch größerem Erfolg eine Solokarriere. Er entwickelte nicht nur einzigartige Gitarrensounds und Keyboard-Effekte, sondern begann sich zusammen mit seinem Partner Miquette Giraudy auch mehr und mehr für die Entwicklungen auf dem Computermarkt und für die Feinheiten der Musikaufnahmen im Studio zu interessieren. Nachdem er sich im Verlauf der 80er Jahre einen Namen als Plattenproduzent gemacht hatte (zu seinen Erfolgen gehörte u. a. der Simple Minds-Hit "Sons and Fascination"), trat er 1990 wieder als Künstler hervor. Er gilt auch als einer der Pioniere der neuen, atmosphärischen Rave-Musik, die vor allem durch sein eigenes Projekt System 7 und die Zusammenarbeit mit The Orb Bekanntheit erlangte.

Gemeinsam mit Miquette hat er außerdem sein Interesse an Film-Soundtracks in die Tat umgesetzt. Am bekanntesten ist wohl seine Musik für die preisgekrönten französischen Filme "URGA" (1991) und "L'enfant Lion" (1993). Da er ein begeisterter Fan des Films "Der Rasenmäher-Mann™" ist, schien er der ideale Komponist für die Musik zu unserem CD-ROM-Spiel zu sein. Als Musiker, der seit Jahren mit moderner Technologie zu tun hat, ist er der Überzeugung, daß wir am Beginn einer ganz neuen Kunstform stehen, die Digitalmusik, Sound, visuelle Effekte und Grafiken kombiniert.

MITARBEITER

Produktion	Rob Henderson
Produktionsleitung	Jane Cavanagh
Regie & Originaldrehbuch	Fergus Mc Neill
Zusätzliches Drehbuch und Storyboard	Mark Eyles
Begleitmusik	Fergus Mc Neill
<i>Der Soundtrack "The Entity" im Spielabschnitt "Cyber-Boogie" wurde von Steve Hillage komponiert und aufgenommen.</i>	
Bildentwicklung	Bob Plested, Glenn Broadway, Virgil Manning, Russ Dunham
Produktionsdesign	Clement Chambers
Playback-Programmierung	John Chasey, Jon "JBM" Mullins, Ken Farnen
Entwicklungssystem	John Chasey
On-Line-Produktionsleitung	Michael Hodges
Öffentlichkeitsarbeit	James Owens, Colin Brown
Spieltests	Chris Lipscombe, Jim Loftus, Michael Wolliston, Sean Kelly
Budgetüberwachung	Nigel Wayne, Bhanu Patel
Künstlerische Gestaltung/ Handbuchgestaltung	The Producers, Kee Scott Associates
Koordination der künstlerischen Gestaltung	James Owens, Nicky Pancoust, Colin Brown
Verwaltung	Stephanie Railton

Cyberjobe wurde uns freundlicherweise von den Angel Studios zur Verfügung gestellt.

Besonderer Dank an:
Edward Simons, Peter McRae, Catherine, Sophie und Jackie von Allied Vision, Mike Limber, Lisa Sonntag und alle anderen von den Angel Studios, Connie Booth, Randy Thier und Melanie von SEPC, Derek dela Fuente, Andy Butcher, Freehand, Adris und Wavefront UK und Tina Eriskat (Deutsche Synchronstimme).

Technische Hilfe

EUROPA - Sales Curve Ltd, unter +44 (0)71 978 7773

Begrenzte Garantie

The Sales Curve Ltd garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Produkts für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum (der "Garantiezeitraum"), daß das Medium und das Begleitmaterial bei normaler Benutzung frei von Material- und Produktionsfehlern sind.

Garantieansprüche

Um im Rahmen dieser begrenzten Garantie einen Garantieanspruch zu stellen, bringen Sie bitte das Produkt dorthin zurück, wo Sie es gekauft haben. Fügen Sie Ihren Namen, Ihre Adresse und eine Beschreibung des Defekts bei. The Sales Curve Ltd oder ein autorisierter Händler wird daraufhin nach unserem Ermessen das Produkt reparieren oder ersetzen oder Ihnen einen Kreditanspruch in Höhe des Kaufpreises einräumen. Um ein defektes Medium nach Ablauf des 90-tägigen Garantiezeitraums ersetzen zu lassen, schicken Sie die Originaldiskette(n) an die unten angegebene Adresse. Legen Sie eine Beschreibung des Defekts, Ihren Namen, Ihre Adresse sowie einen Scheck oder eine Zahlungsanweisung über £5,00 Sterling (GB und alle anderen europäischen Länder) bei. Die obengenannten Bedingungen stellen den einzigen und ausschließlichen Ersatzanspruch des Käufers im Falle eines defekten Softwareproduktes im Sinne der Garantie dar.

Defekte Disketten in Europa

The Sales Curve Ltd, The Lombard Business Centre, London SW11 3SU, GB.
Telefonischer Kundendienst: +44 (0)71 978 7773

Einschränkungen

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR THE SALES CURVE LTD BINDEND. FÜR ALLE GARANTIEEN, DIE FÜR DIESES SOFTWAREPRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DENEN ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT UND DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GILT DIE ÜBERNIMMT IN KEINEM FALL DIE HAFTUNG FÜR BESONDERE, BEGLEIT- ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUF DEN BESITZ, DIE BENUTZUNG ODER DAS VERSAGEN DIESES VON THE SALES CURVE LTD ERZEUGTEN PRODUKTES ZURÜCKZUFÜHREN SIND.

Einige Länder verbieten den Ausschluß oder die Eingrenzung von Begleit- oder Folgeschäden und/oder eine zeitliche Begrenzung einer implizierten Garantie. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Ausschlüsse oder Begrenzungen nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Möglich zusätzlichen Rechte, die sich von Land zu Land unterscheiden können, werden dabei nicht beeinträchtigt.

Gesetzliche Rechte

Die oben beschriebene Garantie mit den genannten Einschränkungen beeinträchtigt in keiner Weise Ihre gesetzlichen Rechte.

Sofern nicht anders angegeben, gilt für die Software und das Begleitmaterial © THE SALES CURVE LTD, alle Rechte vorbehalten.

HINWEIS

THE SALES CURVE LTD BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN AN DEM IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DIESES HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE SIND URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZT. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WEDER DAS HANDBUCH NOCH DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE DÜRFEN OHNE VORHERIGE SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON THE SALES CURVE LTD GANZ ODER TEILWEISE KOPIERT, REPRODUZIERT, ÜBERSETZT ODER AUF IRGEND EIN ELEKTRONISCHES MEDIUM ODER AUF MASCHINENLESBARE FORM REDUZIERT WERDEN.